

MAGIC CONTEST

GUIDE DE DÉPANNAGE

(V:4/24)

Table des matières

1. MODIFICATIONS PARAMÉTRAGES - MISE A JOUR DES DONNÉES	3
1.1 Modifier le nombre de tables/donnes/tours joués	3
1.2 Supprimer une paire (passer à un nombre impair de paires)	6
1.3 Vous avez oublié le saut	8
1.4 Charger le diagramme des donnes dans les Bridgemates™	10
1.5 Saisie des pénalités (tournoi par paires)	13
1.6 Faire une mise à jour des données dans les Bridgemates™	14
2. MODIFICATIONS SCORES	16
2.1 Saisir une marque ajustée artificielle	16
2.2 Double-topage	17
2.3 Scores splittés	18
2.4 Marques pondérées	19
2.5 LES SCORES DE LA 1 ^È SÉANCE SONT TOUS À 0 DANS LA 2 ^È SÉANCE (OU UNE DES SUIVANTES)	20
3. INCIDENTS LOGICIELS ET MATÉRIELS	21
3.1 Vous avez fermé par inadvertance Bridgemate Control ou votre ordinateur s'est éteint / a redémarré en cours de séance... ..	21
3.2 Vous avez accidentellement débranché le serveur.....	21
3.3 Remplacer une Bridgemate™ en cours de tournoi.....	21
3.4 Les Bridgemates affichent « table inactive » alors que vous avez créé les données normalement	22
3.5 BCS affiche « serveur déconnecté »	23
3.6 Votre PC tombe en panne	23
3.7 Certaines Bridgemates affichent aléatoirement des données incohérentes avec le mouvement choisi.....	23
4. PERTES DES DONNÉES	24
4.1 Récupération du serveur	24
4.2 Perte des données dans Magic Contest.....	25
4.3 Perte des données dans le fichier .bws	25
4.4 Perte des données du serveur	27
4.5 Récupération des résultats à partir du fichier de connexion.....	28
5. PAS DE REPORT DES SCORES DE LA SÉANCE PRÉCÉDENTE	29
6. MATCH/4 AVEC DES SÉRIES D'ÉTUIS DIFFÉRENTES.....	29
7. VOUS AVEZ LANCÉ LES BRIDGEMATES AVEC DES MAUVAIS NUMÉROS DE DONNE (MATCH/4)	30
8. CORRESPONDANCE PRIX CATEGORIELS MAGIC CONTEST – IC	31
9. POUR JOINDRE L'ASSISTANCE FFB	31

Forfait de dernière minute en Patton suisse : consulter le document éponyme disponible dans l'espace métier rubrique documents.

1. MODIFICATIONS PARAMÉTRAGES - MISE A JOUR DES DONNÉES

2 cas :

1 - vous n'avez pas encore créé les données Bridgemates :

Revenir à l'explorateur d'épreuves, supprimer la fenêtre paire de la séance et refaire votre paramétrage dans la fenêtre FFB et recréer votre fenêtre paire.

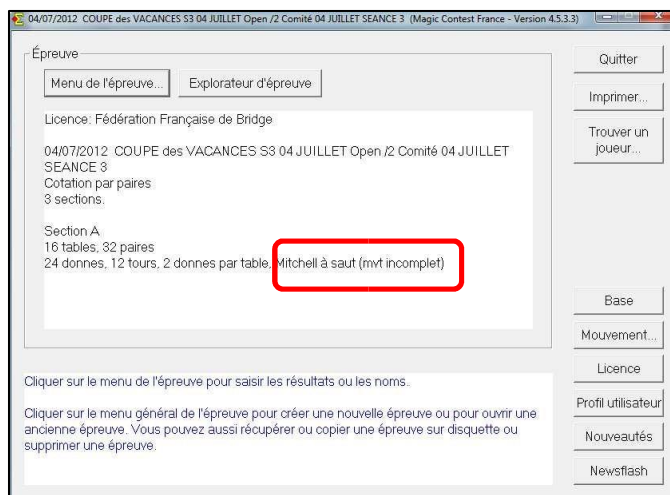
2 - Les Bridgemates™ sont déjà activées :

1.1 Modifier le nombre de tables/donnes/tours joués

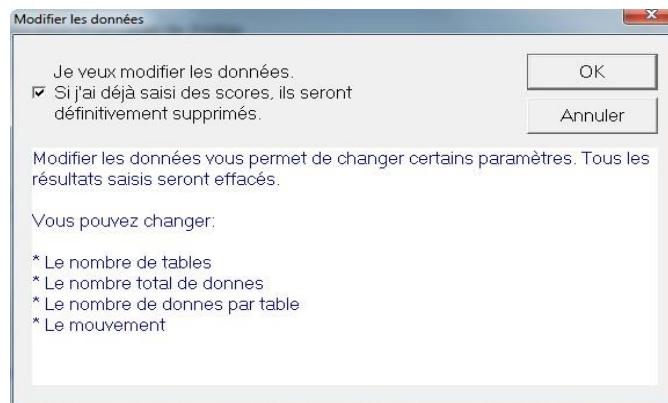
Cette procédure est à utiliser lorsque vous découvrez après le début du tournoi que vous avez une table en moins (paire absente) ou que le nombre de tours prévus n'est pas correctement renseigné.

Commencez par faire une sauvegarde de votre épreuve (**Menu de l'épreuve > Sauvegarde > Créer la sauvegarde**)

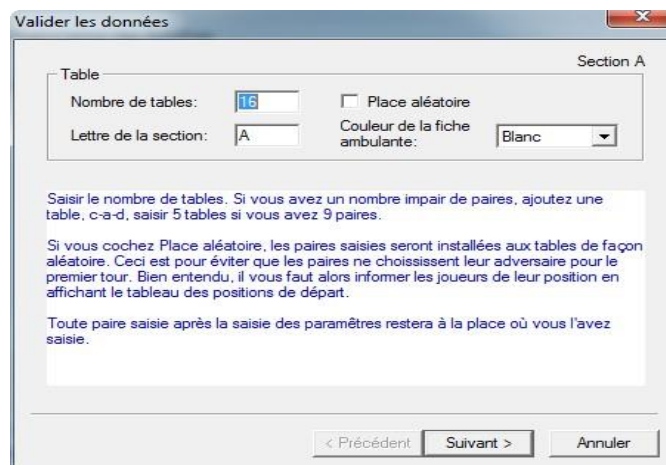
- Sélectionnez dans « **Menu de l'épreuve** » la section à traiter en cliquant dessus. Si vous souhaitez modifier le nombre de donnees par tour et/ou de tours il faudra le faire pour chaque section.
- Notez le nom de votre mouvement tel qu'il est renseigné dans la fenêtre PAIRE :



- Cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Modifier les données** ». La fenêtre suivante s'ouvre



- d) Cochez « **je veux modifier mes données...** » et cliquez sur **OK**
- e) Si besoin modifiez le nombre de tables dans la fenêtre suivante et cliquez sur « **Suivant** »



- f) Si besoin, modifiez le nombre de donnes (total et/ou par tour selon le cas) dans la fenêtre suivante et cliquez sur « **Suivant** » :

ATTENTION ! Si vous avez fait dupliquer les donnes par les joueurs il faut compter la position de duplication dans le nombre de donnes : Duplication par les joueurs (avec ou sans recul des paires Est-Ouest) et 8 positions de 3 donnes jouées = 27 donnes au total !

Donne

Section A

Donne

Nombre total de donnees: 24

Nombre de donnees par tour: 2

Vos données vont servir pour sélectionner un mouvement dans la prochaine fenêtre. Si vous voulez la saisie libre des paires (par exemple l'alternative Pas de Mouvement, vous ne devez pas utiliser d'intervalles mais saisir la valeur exacte dans le champ ci-dessus.

Si vous ne connaissez pas ou ne vous préoccupez pas du nombre exact de donnees par tour, vous pouvez saisir des intervalles de la manière suivante:
* 25-27 et 2-4 respectivement

Ainsi, Magic Contest vous proposera tous les mouvements qui correspondent aux intervalles saisis. L'option alternative, Pas de Mouvement (voir ci-dessus) ne sera pas proposée si les valeurs exactes n'ont pas été saisies.

< Précédent Suivant > Annuler

- g) Sélectionnez le mouvement de votre épreuve tel que vous l'avez noté en c). La mention (Mouvement incomplet) peut apparaître ou disparaître selon les cas. Si vous passez d'un nombre pair à un nombre impair de table (ou le contraire) la mention « à saut » disparaîtra (apparaîtra).

Le reste du libellé du mouvement doit être absolument identique.

- h) Dans l'écran suivant cochez « ***ne rien faire pour le moment*** » et cliquez sur « ***Terminer*** »

Et maintenant?

Section A

Que voulez-vous faire maintenant?

☐ Saisir les noms ☐ ...noms - commencer à la première section

☐ Saisir les scores ☐ ...scores - commencer à la première section

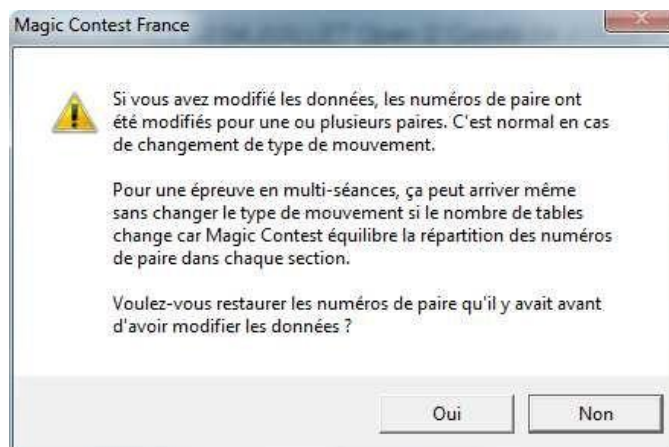
☒ Ne rien faire pour le moment ☐ Utiliser Bridgemate

Quels que soient vos choix ci-dessus, vous pouvez cliquer sur le bouton Imprimer dans la fenêtre suivante pour imprimer différents documents et fiches ambulantes. Parmi d'autres documents, vous pourrez imprimer:

- * Des cartons guides à poser sur les tables indiquant le mouvement après chaque tour
- * Des feuilles de prévisions pour chaque joueur avec le mouvement à suivre
- * La liste des participants avec les noms, les numéros des paires et les positions de départ

< Précédent Terminer Annuler

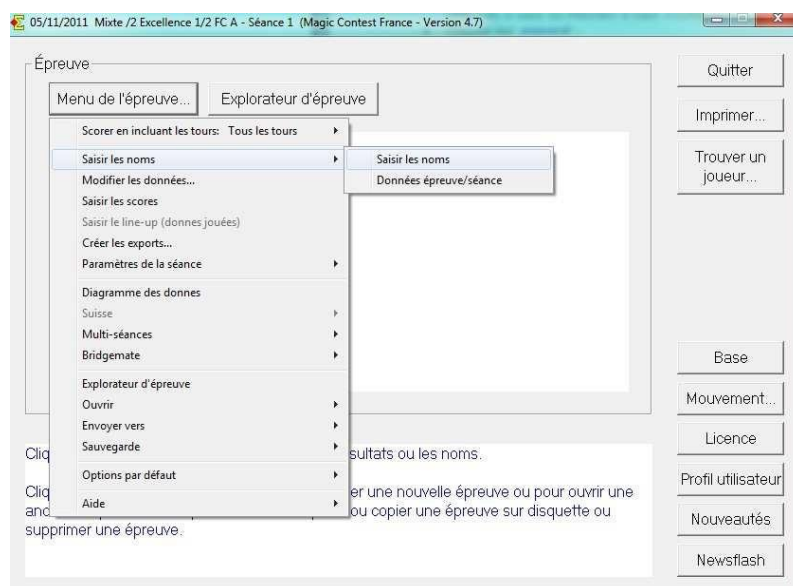
Dans l'écran suivant cliquez sur « ***Oui*** »



- i) Procédez de même pour toutes les sections concernées.
- j) ***Il ne vous reste plus qu'à mettre à jour vos données ! (Voir chapitre 1.6)***

1.2 Supprimer une paire (passer à un nombre impair de paires)

- a) Sélectionner la section dans Menu de l'épreuve
- b) Allez dans « ***Menu de l'épreuve / Saisir les noms / Saisir les noms*** »



- c) Cliquez sur le n° de la paire (ou sur un des joueurs de la paire) à déclarer fantôme pour la sélectionner.

Saisir les noms - 05/11/2011 Mixte /2 Excellence 1/2 FC A - Séance 1 (Magic Contest France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des noms... 28p_2s_M1.bws Imprimer... Fermer

Table... Paire... Joueur... Vrac... Trouver un joueur... Annuler

Saisie des noms:

Table	N-S	E-O	Nord	Sud	Est	Ouest
1	101	201	Mme Louise LHERE	Bernard LAUGIER	Mme Liliane LATOUR	Philippe ANNES
2	102	202	Mme Marie France SA	Jean Pierre SUSPENS	Mme Marga TER BEK	Joseph BELDEROK
3	103	203	Mme Christiane PASD	Jean-Louis GRAS	Mme Michele GARCIA	Guy JARLIER
4	104	204	Mme Anne Marie BAR	Roger PEDOUSSAT	Mme Nieves TORRAB	Michel TURIN
5	105	205	Mme Jacqueline BERT	Andre AYRAL	Mme Marie Jose STEF	Bernard CAYSSIALS
6	106	206	Mme Clotilde LECOUV	Jean WELLER	Mme Marie France BO	Philippe CRAMOISAN
7	107	207	Mme Frederique DAG	Louis AT	Mme Catherine GARC	Pierre Luc BAZIN
8	108	208	Mme Christiane SAUR	Christopher WHILE	Mme Jeanine FILAIRE	Gerard CLAVERIE
9	109	209	Mme Anne JACQUEM	Francis GARCIA	Mme Dominique CASS	Patrick ALTIBELLI
10	110	210	Mme Nathalie DANTA	Xavier DANTAN	Mme Maryna GALLIE	Pierre PERISSE
11	111	211	Mme Yvette LACHAU	Michel JEFFROY	Mme Michele LAUVER	Pierre LAUVERGNAT
12	112	212	Mme Marie Claire HOY	Jacques POUX	Mme Renee MONTEG	Bruno PELISSIER
13	113	213	Mme Monique COCHA	Pierre PLAGNOL	Mme Isabelle GAFFIE	Patrick MUSA
14	114	214	Mme Elisabeth OLLIE	Guy PERRIN	Mlle Sylvie EGASSE	Franck GUERRERO

- d) Cliquez sur « **Menu des noms / Marquer comme paire fantôme** »

Saisir les noms - 05/11/2011 Mixte /2 Excellence 1/2 FC A - Séance 1 (Magic Contest France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des noms... 28p_2s_M1.bws Imprimer... Fermer

Table... Paire... Trouver un joueur... Annuler

Saisie des noms:

Table	N-S	E-O	Nord	Sud	Est	Ouest
1	101	201	Mme Louise LHERE	Bernard LAUGIER	Mme Liliane LATOUR	Philippe ANNES
2	102	202	Mme Marie France SA	Jean Pierre SUSPENS	Mme Marga TER BEK	Joseph BELDEROK
3	103	203	Mme Christiane PASD	Jean-Louis GRAS	Mme Michele GARCIA	Guy JARLIER
4	104	204	Mme Anne Marie BAR	Roger PEDOUSSAT	Mme Nieves TORRAB	Michel TURIN
5	105	205	Mme Jacqueline BERT	Andre AYRAL	Mme Marie Jose STEF	Bernard CAYSSIALS
6	106	206	Mme Clotilde LECOUV	Jean WELLER	Mme Marie France BO	Philippe CRAMOISAN
7	107	207	Mme Frederique DAG	Louis AT	Mme Catherine GARC	Pierre Luc BAZIN
8	108	208	Mme Christiane SAUR	Christopher WHILE	Mme Jeanine FILAIRE	Gerard CLAVERIE
9	109	209	Mme Anne JACQUEM	Francis GARCIA	Mme Dominique CASS	Patrick ALTIBELLI
10	110	210	Mme Nathalie DANTA	Xavier DANTAN	Mme Maryna GALLIE	Pierre PERISSE
11	111	211	Mme Yvette LACHAU	Michel JEFFROY	Mme Michele LAUVER	Pierre LAUVERGNAT
12	112	212	Mme Marie Claire HOY	Jacques POUX	Mme Renee MONTEG	Bruno PELISSIER
13	113	213	Mme Monique COCHA	Pierre PLAGNOL	Mme Isabelle GAFFIE	Patrick MUSA
14	114	214	Mme Elisabeth OLLIE	Guy PERRIN	Mlle Sylvie EGASSE	Franck GUERRERO

Menu des noms...
 Marquer comme paire fantôme
 Marquer comme paire fixe
 Marquer comme paire non fixe
 Marquer comme arbitre
 Marquer comme paire toujours fixe
 Mise en place aléatoire...
 Supprimer tous les noms
 Import de la mise en place de
 Paramètres d'import des noms
 Export de la mise en place vers
 Export des résultats vers

La paire n'apparaît plus dans la liste.

Saisir les noms - 05/11/2011 Mixte /2 Excellence 1/2 FC A - Séance 1 (Magic Contest France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des noms... 28p_2s_MI.bws Imprimer... Fermer

Table... Paire... Joueur... Vrac... Trouver un joueur... Annuler

Saisie des noms:

Table	N-S	E-O	Nord	Sud	Est	Ouest
1	101	201	Mme Louise LHERE	Bernard LAUGIER	Mme Liliane LATOUR	Philippe ANNES
2	102	202	Mme Marie France SA	Jean Pierre SUSPENSE	Mme Marga TER BEK	Joseph BELDEROK
3	103	203	Mme Christiane PASD	Jean-Louis GRAS	Mme Michele GARCIA	Guy JARLIER
4	104	204	Mme Anne Marie BAR	Roger PEDOUSSAT	Mme Nieves TORRAE	Michel TURIN
5	105	205	Mme Jacqueline BERT	Andre AYRAL	Mme Marie Jose STEF	Bernard CAYSSIALS
6	106	206	Mme Clotilde LECOUV	Jean WELLER	Mme Marie France BO	Philippe CRAMOISAN
7	107	207	Mme Frederique DAG	Louis AT	Mme Catherine GARC	Pierre Luc BAZIN
8	108	208	Mme Christiane SAUR	Christopher WHILE	Mme Jeanine FILAIRE	Gerard CLAVERIE
9	109	209	Mme Anne JACQUEM	Francis GARCIA	Mme Dominique CAS	Patrick ALTIBELLI
10	110	210	Mme Nathalie DANTA	Xavier DANTAN	Mme Maryna GALLIE	Pierre PERISSE
11	111	211	Mme Yvette LACHAU	Michel JEFFROY	Mme Michele LAUVER	Pierre LAUVERGNAT
12	112	212	—	—	Mme Renee MONTEG	Bruno PELISSIER
13	113	213	Mme Monique COCHA	Pierre PLAGNOL	Mme Isabelle GAFFIE	Patrick MUSA
14	114	214	Mme Elisabeth OLLIE	Guy PERRIN	Mlle Sylvie EGASSE	Franck GUERRERO

Si vous vous êtes trompé, il faut refaire la même procédure pour la faire réapparaître.

e) **Allez mettre à jour vos données ! (Voir chapitre 1.6)**

1.3 Vous avez oublié le saut

Toutes les solutions proposées ci-dessous fonctionnent quand l'oubli est découvert au cours de la position avant laquelle était prévu le saut...

Vous faisiez descendre les étuis de deux tables

Rien de bien grave, demandez aux joueurs NS de transférer à nouveau les étuis, les paires Est-Ouest restant en place et vous avez résolu le problème. Ni les NS ni les EO ne retrouveront les étuis qu'ils ont commencé à jouer par erreur à cette position.

Vous avez oublié de faire sauter les paires (mouvement classique).

Le principe est de changer le mouvement et de faire descendre les étuis de deux tables au lieu de faire sauter les paires. Vous ne perdez pas de position (sauf cas très particulier ci-dessous) et ni les NS ni les EO ne retrouveront les données qu'ils ont vues par erreur...

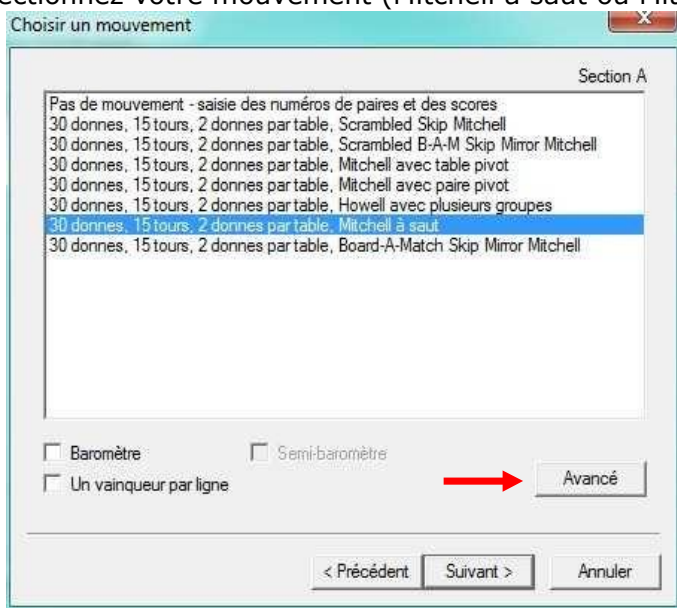
ATTENTION : si vous fait dupliquer les étuis à la table et prévu de faire rejouer la position de duplication cela ne va plus être possible, les Est-Ouest vont retrouver à la dernière position les étuis qu'ils ont dupliqués ...

(Exemples : duplication avec 10 tables et 9 tours joués ou 14 tables et 13 tours joués)

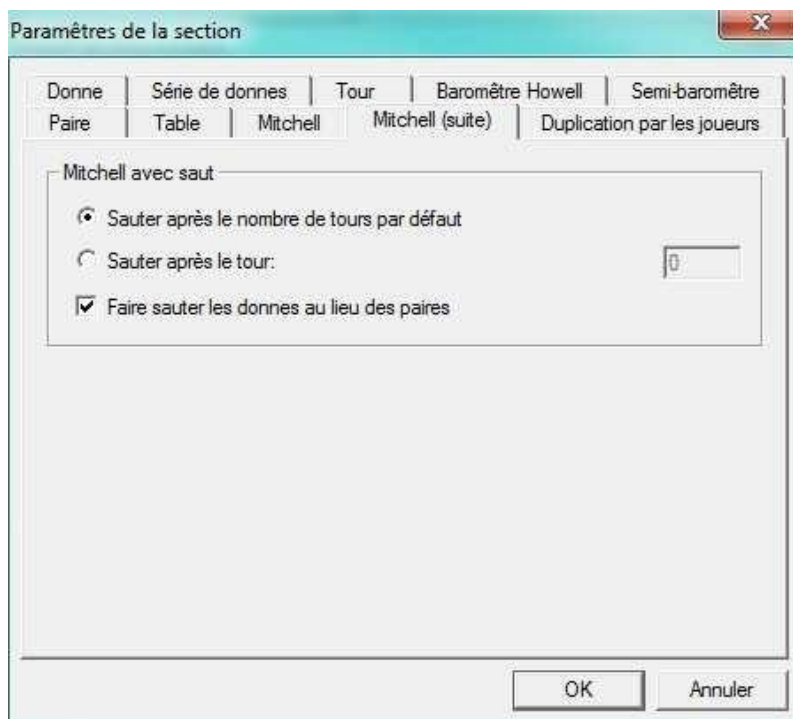
Faites arrêter le jeu et demandez aux Nord-Sud de transférer à nouveau les étuis, les joueurs Est-Ouest restant en place.

Il va falloir modifier les données et mettre à jour le mouvement dans les Bridgemates.

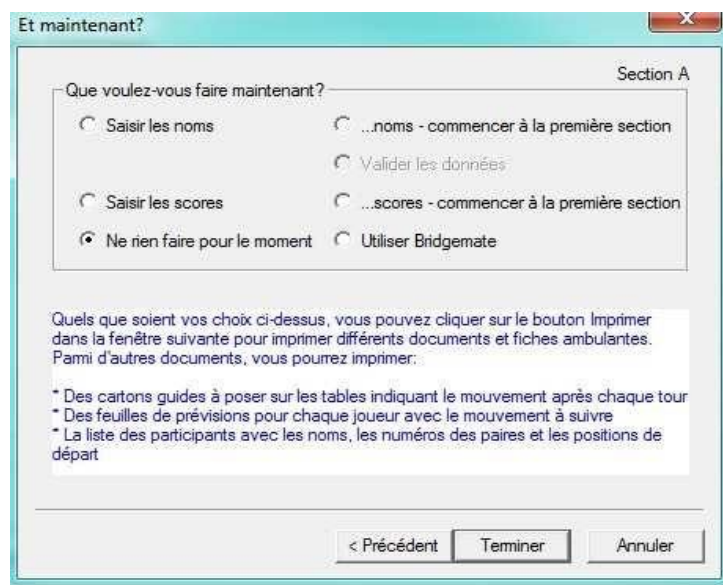
- Faites une sauvegarde de l'épreuve Cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Modifiez les données...** »
- Cochez « **Je veux modifier les données ...** » puis cliquez sur « **Suivant** » (deux fois) et sélectionnez votre mouvement (Mitchell à saut ou Mitchell à saut incomplet).



- Cliquez sur **Avancé** »
- puis sur l'onglet « **Mitchell (suite)** »



- Cochez « **Faire sauter les donnes au lieu des paires** » puis cliquez sur **OK** puis sur « **Suivant** »
- Choisissez « **Ne rien faire** » et cliquez sur « **Terminer** »;



- **Aller mettre à jour vos données ! (Voir chapitre 1.6)**

1.4 Charger le diagramme des donnes dans les Bridgemates™

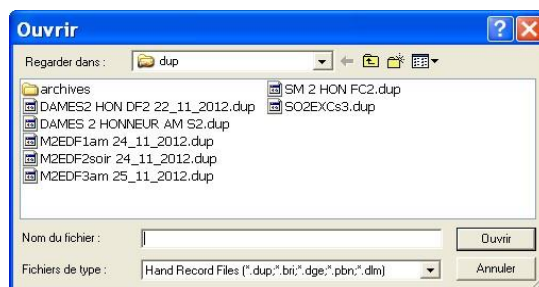
Dans le cas où vous avez oublié de charger votre fichier de donnes dans Magic Contest avant de créer les données Bridgemate...

Charger le fichier « dup » dans Magic Contest

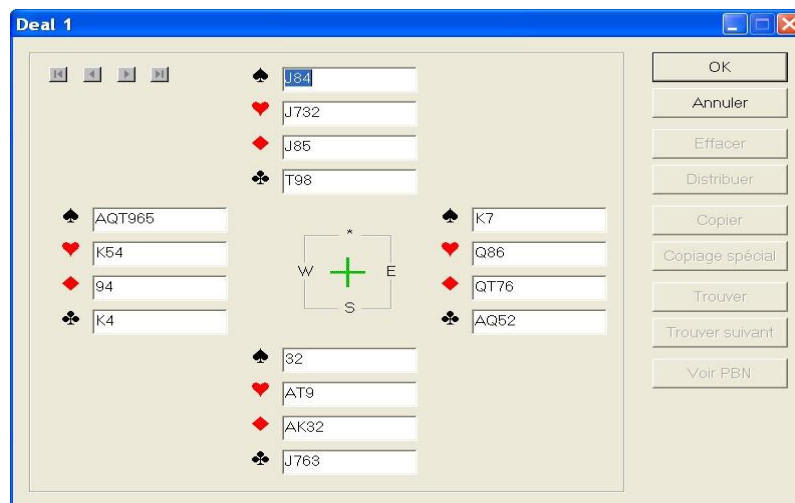
- Cliquez sur Menu de l'épreuve/Diagramme des donnes
Puis sur Fichier/Import



- Sélectionner le fichier **correspondant à la séance** (dans Mes Documents/Magic Import/Dup) et cliquez sur « ouvrir ».

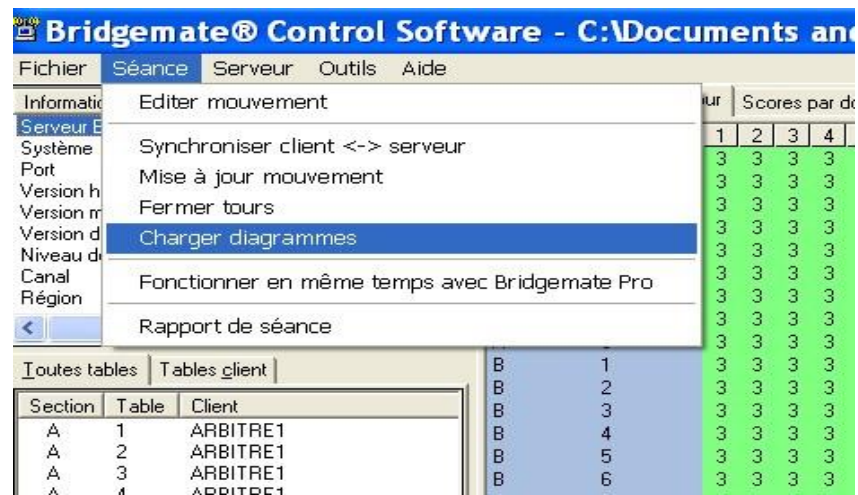


- Vérifier le diagramme de la donne qui s'affiche et, s'il correspond, cliquer sur OK.



Envoyer les donnees vers Bridgemate Control

- Cliquez sur **Menu de l'épreuve/Bridgemate/Exporter le diagramme des donnees** et cliquez sur « ouvrir ».
- Dans Bridgemate Control cliquez **sur Séance/Charger diagramme des donnees**



- Puis sur « **Charger Diagramme** »



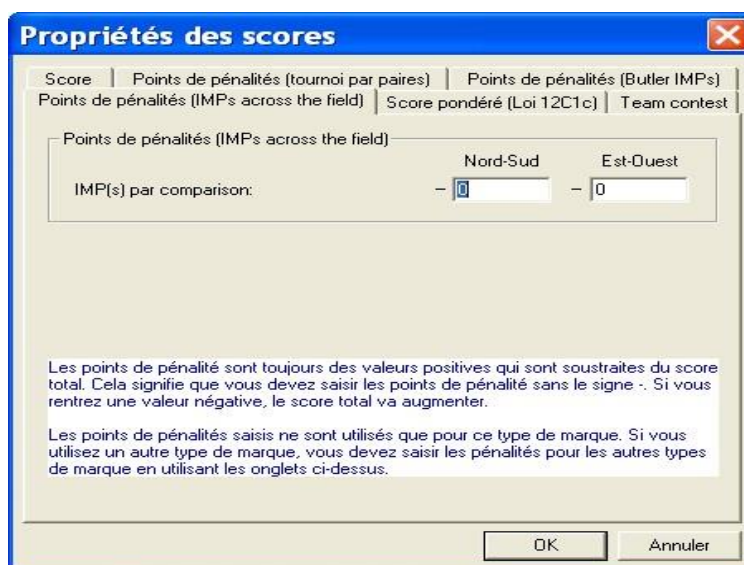
1.5 Saisie des pénalités (tournoi par paires)

- Aller dans Menu de l'épreuve/Saisie des scores ;
- Cliquer sur une donne jouée par la paire concernée ;
- Puis sur Menu des scores/Règlement/Pénalité

Vous arrivez directement dans l'onglet correspondant au type de cotation (paire classique / IMP).



- Saisir la pénalité (**sans le signe -**) dans la case de la paire concernée et cliquer sur « OK »



1.6 Faire une mise à jour des données dans les Bridgemates™

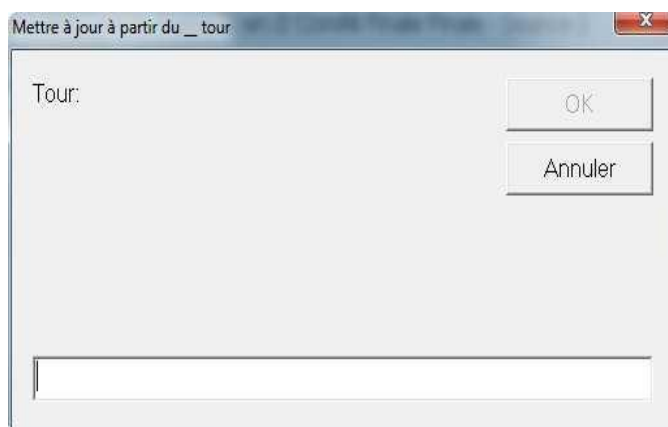
Opération consistant à paramétrer avec les nouvelles données les Bridgemates™ après avoir modifier le nombre de tables et/ou de tours joués, modifier le tour auquel les étuis descendent de deux tables (les paires est-Ouest sautent une table), etc.

La mise à jour des données va effacer tous les scores saisis pour le tour concerné et les suivants (mais pas pour les précédents). Exemple : Vous faites une mise à jour à partir du tour 5, les scores du tour 5 et des tours suivants vont être effacés ; les scores des tours 1 à 4 seront conservés.

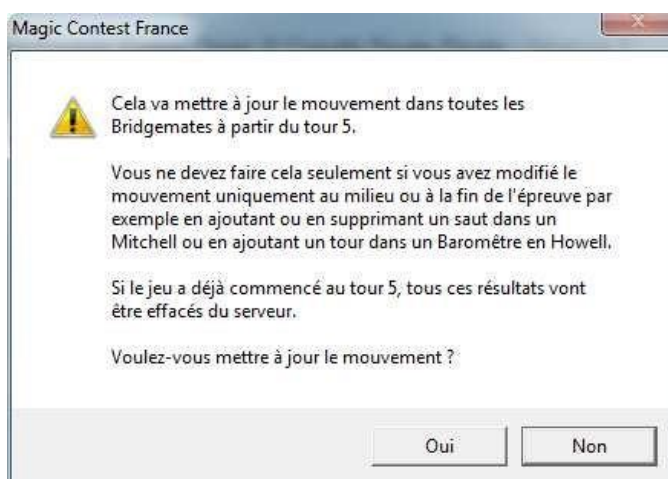
Il faut donc ne mettre à jour les données qu'à partir d'un tour auquel aucun score n'a été saisi. (Ou éventuellement demander aux joueurs de ressaisir les scores concernés)

Comme pour toute opération délicate il est vivement conseillé de faire au préalable une sauvegarde de l'épreuve (***Menu de l'épreuve – Sauvegarde – Créer la sauvegarde***).

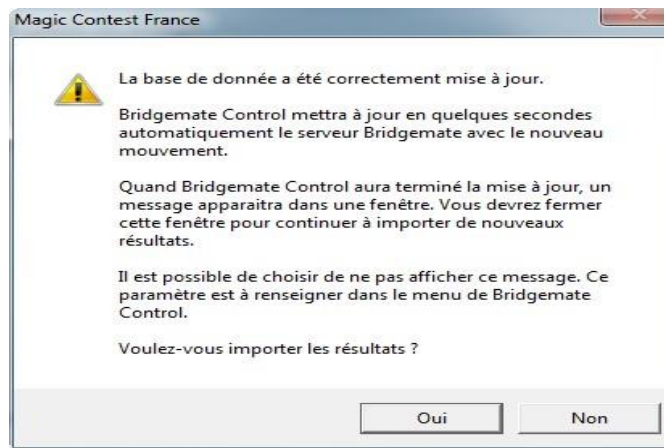
Dans : « ***Menu de l'épreuve / Bridgemate*** » choisir « ***Mettre à jour à partir du _ tour*** », dans la fenêtre qui s'ouvre, renseignez le tour :



Confirmez la mise à jour en cliquant sur « **Oui** » dans la fenêtre suivante



Et importez les résultats en cliquant à nouveau sur « **Oui** » dans la nouvelle fenêtre. Un message vous confirmera dans Bridgemate Control que les données ont bien été mises à jour.



Vous pouvez mettre à jour :

- Toutes les tables à partir de n'importe quel tour à l'exception du 1er,
- Une seule table ou une seule section à partir de n'importe quel tour (y compris le premier tour)

Exemple 1 : 15 tables complètes, la paire 10 EO est forfait. Le forfait est connu au cours du premier tour joué. Vous devez la déclarer fantôme, mettre à jour les Bridgemates™ de la section à partir du 2^{ème} tour, la table relais sera automatiquement mise à jour à partir du tour 2. Il faut mettre à jour la table 10 à partir du tour 1 (**Mettre à jour la table ... à partir du tour ...**)

Mettre à jour la table 5 va mettre à jour les données des tables 5 de toutes les sections. Mettre à jour la table C5 va mettre à jour uniquement la table 5 de la section C. Mettre à jour la table B va mettre à jour toutes les tables de la section B.

Exemple 2 : Vous commencez le tournoi avec une table incomplète. Une paire retardataire arrive au cours du premier tour et vous décidez de l'accepter pour combler le relais. Vous l'installez à la table 15 où elle va jouer tout ou partie des données prévues. Vous devez mettre à jour les données des Bridgemates™ à partir du 2^{ème} tour pour toute la section ET les données de la Bridgemate™ de la table 15 à partir du 1^{er} tour pour permettre la saisie des scores du 1^{er} tour.

Exemple 3 : La paire 10 NS A ne se présente pas et est forfait. Inutile d'actualiser les Bridgemates, seule la table 10 est impactée par le forfait et elle sera relais pour l'ensemble de la séance)

Ou **17030** = 70% pour les Nord-Sud et 30% pour les Est-Ouest

2.2 Double-topage

Le plus simple pour mettre une donne en double-topage dans Magic Contest est de procéder ainsi (exemple : Mitchell A, donne 5, au tour 5) :

Arrêtez l'import des données des Bridgemates en décochant « **Bridgemate** » en haut et à droite de la fenêtre de saisie des scores ;

Cliquez sur « **Donnes** » et choisissez « **n° de paires triés par tours** » ;

Trouvez tour à partir duquel commence le double topage ;
Sélectionnez le résultat de ce tour en cliquant **une seule fois dans la case**, la case doit devenir bleue ;
Saisissez **>a** (s'il y a plusieurs doubles topages vous pouvez changer la lettre du groupe, de a à i) et validez par « **Entrée** » ;
Tous les scores déjà saisis à partir de ce score seront en double topage. Les scores saisis ultérieurement appartiendront au groupe de scores principal.

Méthode alternative

Cliquez sur modifier et choisissez **>a** dans le menu déroulant (s'il y a plusieurs doubles topages vous pouvez changer la lettre du groupe, de a à i) et OK ; Redémarrez l'import des données des Bridgemates.

Maintenant, tous les résultats déjà saisis de la donne à partir de celui-ci font partie du groupe en double topage.

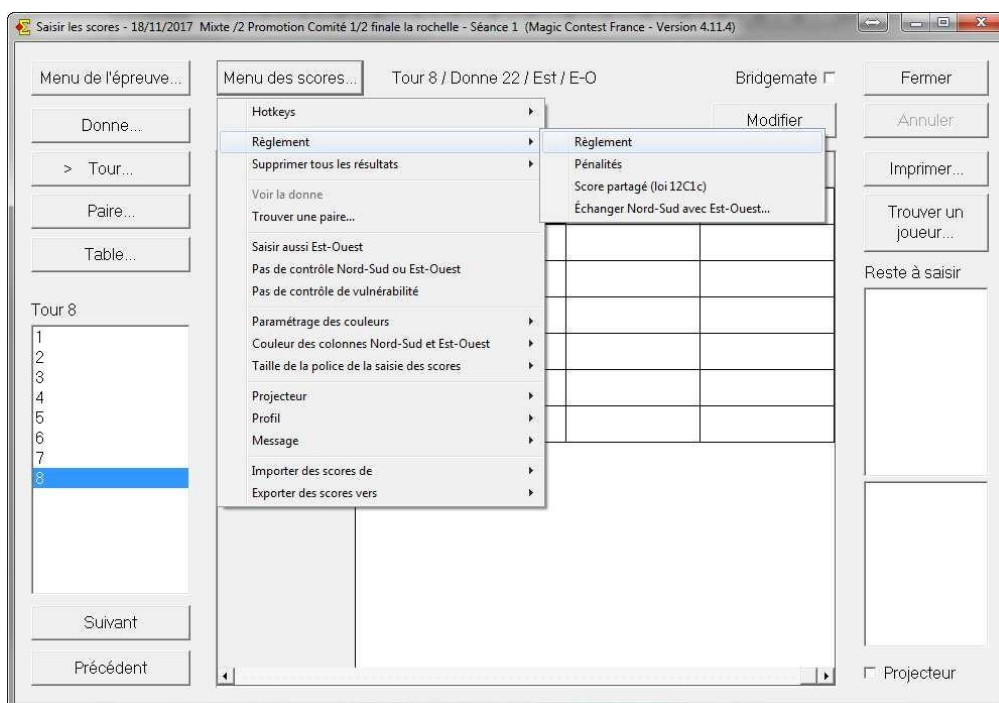
Si vous avez découvert l'anomalie et que vous l'avez corrigée en cours de tournoi et avant de saisir le double topage dans Magic Contest, il faut supprimer le double topage pour les tables non concernées, suivez les instructions ci-dessous :

Cliquez une **seule fois** sur le 1er tour qui ne fait pas partie du groupe en double topage. Puis au lieu de saisir **>a** à la place du score, saisissez juste **>** puis « **Entrée** ». Ce score et les suivants seront calculés normalement.

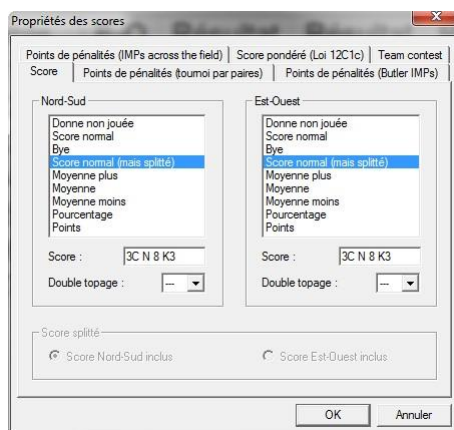
2.3 Scores splittés

Vous devez attribuer un score à une paire et un score différent à son adversaire. (Exemple : 3SA par Nord -1 pour les NS et 4♣ par Nord = pour les Est-Ouest.

Dans la fenêtre « Saisie des scores » vous sélectionner la donne puis le score puis vous cliquez sur « **Menu score / Règlement /Règlement** »



Puis vous sélectionnez « **Score normal mais splitté** » pour NS et pour EO.



dernier 0 du score]. Puis, validez en cliquant sur **OK**.

Propriétés des scores

Points de pénalités (IMPs across the field) | Score pondéré (Loi 12C1c) | Team contest

Score | Points de pénalités (tournoi par paires) | Points de pénalités (Butler IMPs)

Nord-Sud

- Donne non jouée
- Score normal
- Bye
- Score normal (mais splitté)**
- Moyenne plus
- Moyenne
- Moyenne moins
- Pourcentage
- Points

Score : -50

Double topage : --

Est-Ouest

- Donne non jouée
- Score normal
- Bye
- Score normal (mais splitté)**
- Moyenne plus
- Moyenne
- Moyenne moins
- Pourcentage
- Points

Score : 420

Double topage : --

Score splitté

☒ Score Nord-Sud inclus ☐ Score Est-Ouest inclus

OK Annuler

2.4 Marques pondérées

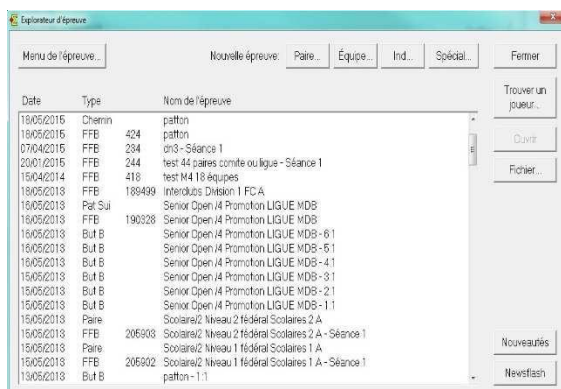
En paire : à la suite d'un arbitrage ou à une décision de commission d'appel vous voulez mettre des marques pondérés sur une donne.

Dans la fenêtre « Saisie des scores », vous sélectionner la donne puis le score puis vous cliquez sur « **Menu score / Règlement / Score partagé (loi 12Cc1)** » puis dans les cases successives vous mettez la pondération et le score voulu (avec le dernier 0). Exemple : 3 fois 620 = et 1 fois -1 : 3 620 et dans la case suivante : 1-100



The screenshot shows the 'Magic Control France' software interface. The main window is titled 'Saisir les scores - Section A - 02/03 - 07/04/2013 Open/2 Division Nat.3 DNF A - Saison 3 (Magic Control France - Version 4.7)'. It displays a list of players and their scores for a specific tournament. A modal dialog box is open, titled 'Préparations des scores', which allows for the preparation of scores for a specific round (Tour 9). The dialog includes fields for 'Score', 'Points de pénalité', and 'Points de bonus', and a 'Calculer' button.

En quatre : c'est un petit peu plus compliqué. À la fin de votre tour vous devez ouvrir la fenêtre But B de votre segment dans l'explorateur d'épreuve. Cliquez dans la case « importer scores Bridgemates™ » puis « **Saisir les scores** », « **Donnes / N° de paires triées par table** ».



PAIRE... Saisir les scores - Section A - Senior Open /4 Promotion LIGUE MDS - 6.1 (Magic Context France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des scores... Section A / Donne 1 / Nord / Pers

> Donne... > Salle ouverte Salle fermée

N° de paire triés par tour
N° de paire triés par table
N° de paire triés par paire
Saisie des n° de paire
Saisie des n° de paire Nord-Sud et Est-Ouest
Saisie des n° sans contrôle Nord-Sud ou Est-Ouest
Feuille ambulante triée par scores

Table	N-S	E-O	1
1	1	201	
2	2	202	
3	3	203	
4	4	204	
5	5	205	
6	6	206	
7	7	207	
8	8	208	
9	9	209	

Donne 1 A

1 1 5 5 205

2 1 6 6 206

3 1 7 7 207

4 1 8 8 208

5 1 9 9 209

Vous sélectionnez votre donne (exemple : donne 5 en salle fermée table 5)

PAIRE... Saisir les scores - Section B - Senior Open /4 Promotion LIGUE MDS - 6.1 (Magic Context France - Version 4.7)

Menu de l'épreuve... Menu des scores... Section B / Donne 5 / Nord / N-S

> Donne... Salle ouverte > Salle fermée

Tour... Paire... Table... Ouverte <-> Fermée

Donne 5 B

Tour	Table	N-S	E-O	5
1	1	101	301	
1	2	102	302	
1	3	103	303	
1	4	104	304	
1	5	105	305	7 C5 = -200
1	6	106	306	
1	7	107	307	
1	8	108	308	
1	9	109	309	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Puis « **Menu score / Règlement / Score partagé (loi 12Cc1)** » et vous précisez vos scores splittés dans chaque case.

Dans tous les cas, vérifiez que votre saisie est conforme en consultant la fréquence de la donne.

2.5 LES SCORES DE LA 1^È SÉANCE SONT TOUS À 0 DANS LA 2^È SÉANCE (OU UNE DES SUIVANTES)

Retourner dans la 1^È séance, cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Paramètres / Tous les paramètres** » et cliquez sur « **OK** ». Retournez dans la séance en cours : le problème est corrigé

[Ce bug est identifié mais non reproductible, ce qui rend impossible sa correction]

3. INCIDENTS LOGICIELS ET MATÉRIELS

3.1 Vous avez fermé par inadvertance Bridgemate Control ou votre ordinateur s'est éteint / a redémarré en cours de séance...

Redémarrer, ouvrez Magic Contest, sélectionnez **vosre séance (en match/4 : le tour en cours et la mi-temps)** cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Rouvrir Bridgemate Control** ».

3.2 Vous avez accidentellement débranché le serveur...

1- Les joueurs n'arrivent plus à saisir les scores dans les Bridgemates.
Rebranchez le serveur et mettre des piles !
Vous avez perdu vos données voir chapitre 4

2- Les joueurs arrivent toujours à saisir les scores dans les Bridgemates
Rebranchez le serveur.

3.3 Remplacer une Bridgemate™ en cours de tournoi

3.3.1. Remplacement d'une Bridgemate II™

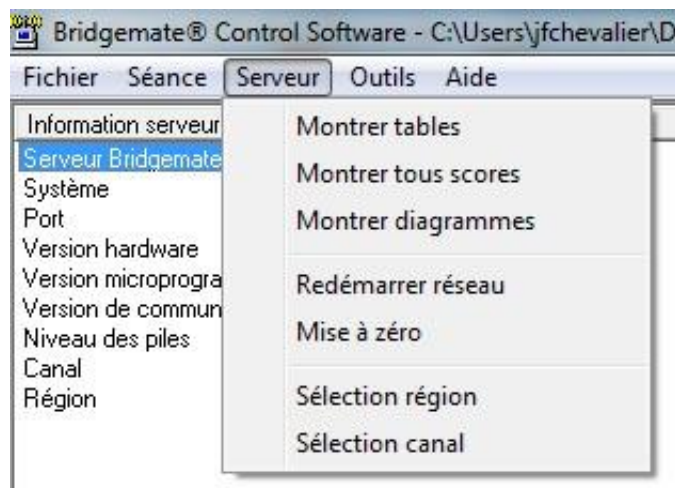
Programmez la Bridgemate™ de remplacement avec la section et le numéro de la table à laquelle vous souhaitez l'affecter et allumez-la en appuyant sur OK. Confirmer le remplacement de la Bridgemate™ en appuyant sur OK et en saisissant le code arbitre. La Bridgemate vous demande si vous souhaitez conserver ou non les données. Appuyez sur « Confirmer » si vous souhaitez les garder (dans le cas du remplacement d'une Bridgemate défectueuse par exemple).

3.3.2. Remplacement d'une Bridgemate Pro™

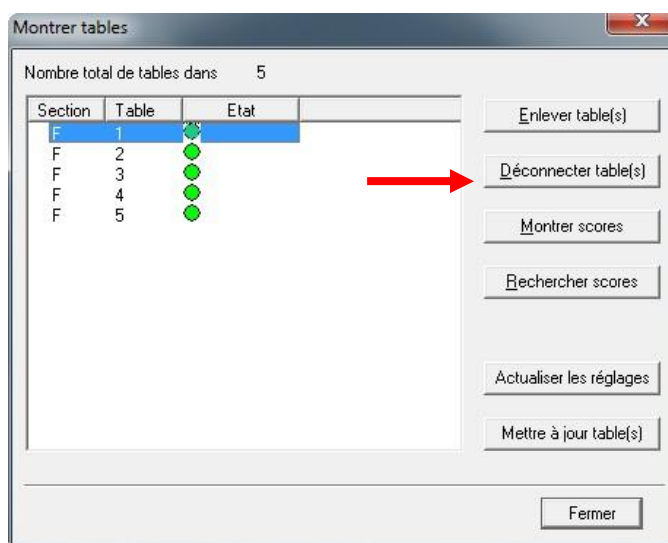
Quand une Bridgemate ne fonctionne plus en cours de tournoi vous avez deux solutions :

- Vous arrivez encore à accéder au menu arbitre : faites un reset du boitier (0) et mettez-le de côté et prenez un nouveau boitier en remplacement.
- Vous n'accédez plus au menu arbitre :

Dans Bridgemate Control cliquez sur « **Serveur** » puis sur « **Montrer Tables** »



Dans la fenêtre suivante sélectionnez la table concernée en cliquant une fois dessus et cliquez sur « **Déconnecter table(s)** »



Vous pouvez connecter le nouveau boîtier en appuyant 2 fois sur OK.

Avec les Bridgemates™ II, vous pouvez simplement attribuer les paramètres de la table concernée à une nouvelle Bridgemate, la Bridgemate vous demandera alors de confirmer le remplacement en saisissant le code arbitre.

3.3.3 Remplacement d'une Bridgemate Pro™ par une Bridgemate II™ (ou l'inverse) À éviter...

Il faut déconnecter la table du serveur sur lequel elle est connectée (voir ci-dessus) et l'ajouter à l'autre serveur. Contactez l'assistance pour avoir de l'aide.

3.4 Les Bridgemates affichent « table inactive » alors que vous avez créé les données normalement

- 1- Vérifiez que le serveur est bien connecté et s'affiche dans BCS. Sinon voir 3.5 ci-dessous.
- 2- Vérifiez que le serveur et les Bridgemates sont bien sur le même canal : pour le serveur dans BCS et pour les Bridgemates dans le setup (code setup = 749 ou 769). Sinon corrigez le canal dans les Bridgemates via le setup.
- 3- Vérifiez que le serveur et les Bridgemates ont bien la même version de microprogramme (firmware) (2.1.x, 2.2.x, 2.2.x, 3.0.x ou 3.1.x). Vous pouvez trouver l'information pour le serveur dans BCS (version microprogramme =...) et pour les Bridgemates sur la dernière ligne de l'écran d'accueil. Sinon mettez à jour les Bridgemates et/ou le serveur. Firmwares et procédures disponibles ici :

<https://support.bridgemate.com/en/support/solutions/articles/44001826064-bridgemate-ii-v3-1-1-server-v3-1-1d-firmware> (en anglais)

3.5 BCS affiche « serveur déconnecté »

Vérifiez que vous n'avez pas débranché accidentellement votre serveur (auquel cas voir 3.2).

Si votre serveur est bien branché...

- Changez le serveur de port USB ;
- Si cela ne résout pas le problème, fermez tous les programmes ouverts sur l'ordinateur et en particulier toutes les fenêtres de Magic Contest ;
- Redémarrez l'ordinateur ;
- Une fois l'ordinateur redémarré, ouvrez Magic Contest puis l'épreuve en cours ;
- Allez dans **Menu de l'épreuve / Saisir les scores** ;
- En match par 4 vérifiez que vous êtes bien dans le tour et la mi-temps en cours ;
- Cliquez sur **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Rouvrir Bridgemate Control** ;
- Si le serveur s'est à nouveau connecté mais que les joueurs n'arrivent toujours pas à saisir les résultats il faut synchroniser le serveur : allez à 4.1 récupération du serveur ci-dessous.

3.6 Votre PC tombe en panne

Prenez un PC de remplacement, ouvrez Magic Contest, importez votre épreuve et créez votre épreuve à l'identique (même mise en place, nombre de données, de tours). Ouvrez votre séance et « **Créez les données** » **sans brancher le serveur sur le port USB**.

Fermez Bridgemate Control, branchez le serveur puis cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Rouvrir Bridgemate control** ».

3.7 Certaines Bridgemates affichent aléatoirement des données incohérentes avec le mouvement choisi

Certaines Bridgemates affichent un nombre de données par tour et/ou de tour incohérent puis reviennent à un état normal... Des données saisies doivent être saisies à nouveau et le changement de Bridgemate ne résout pas le problème.

Il y a deux serveurs branchés sur le même canal. Il faut trouver le deuxième serveur et, soit changer son canal, soit retirer ses piles et le débrancher du port USB pour le rendre inactif.

3.8 Une Bridgemate affiche « test LCD » puis des écrans défilent

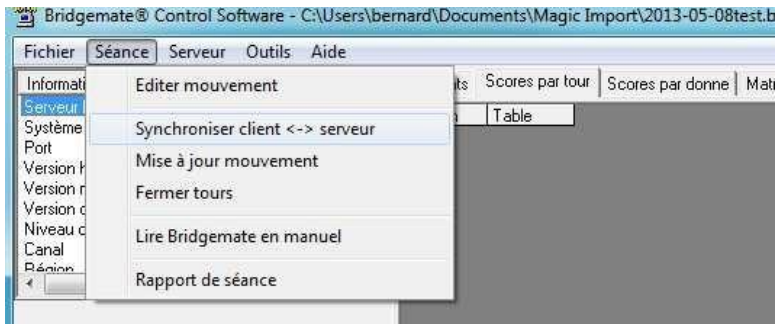
Appuyez successivement sur les touches 2, 5 SA et CARREAU pour sortir de ce menu

4. PERTES DES DONNÉES

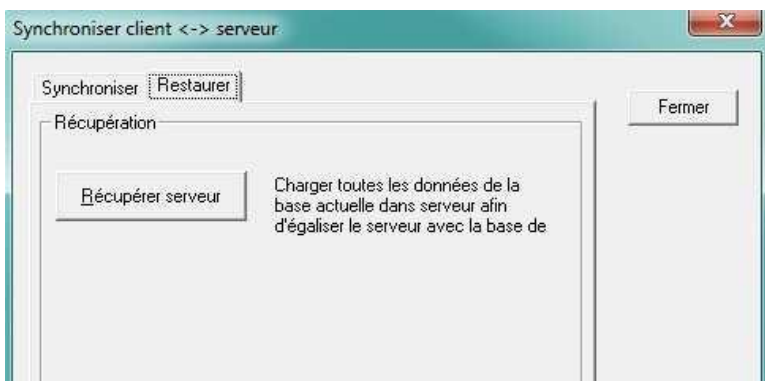
4.1 Récupération du serveur

Si le serveur est accidentellement déconnecté de l'alimentation électrique (BM1) ou que le câble USB s'est débranché (BM2) et que vous n'avez pas mis de piles, toutes les données seront perdues et les boîtiers Bridgemate cesseront de fonctionner. Bridgemate Control est capable de recharger les données en procédant de la manière suivante :

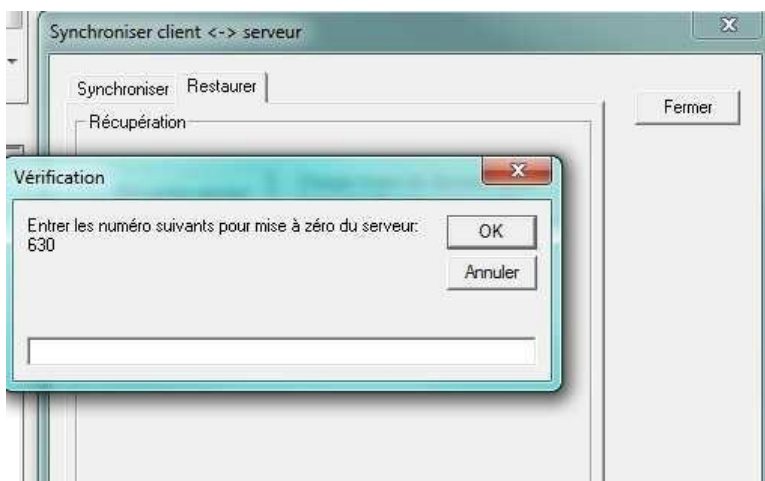
- Assurez-vous que l'alimentation est rebranchée au serveur (avec serveur Bridgemate I) ou que le cordon USB est bien branché et que vous avez mis des piles neuves !
- Dans Bridgemate Control allez dans le menu : « **Séance / Synchronisation client <-> Serveur** ».



- Allez à l'onglet « **Restaurer** » et cliquez sur « **Récupérer serveur** ». Toutes les informations contenues dans le fichier .bws (résultats) seront alors remises dans le serveur.



Un message de vérification vous demandera alors de confirmer cette action.



Il vous faudra peut-être demander aux joueurs de ressaisir la position en cours.

Lorsque l'on fait une récupération du serveur, il est important que tous les scores aient été préalablement sauvegardés dans le fichier de résultats en ayant activé l'import des résultats.

4.2 Perte des données dans Magic Contest

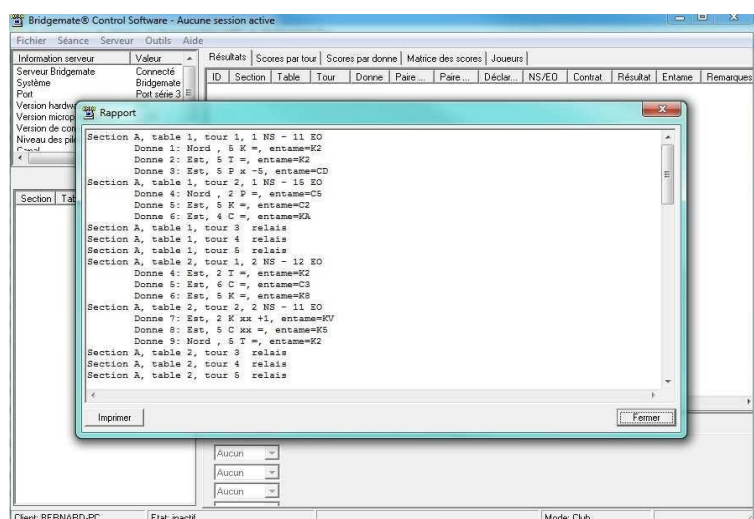
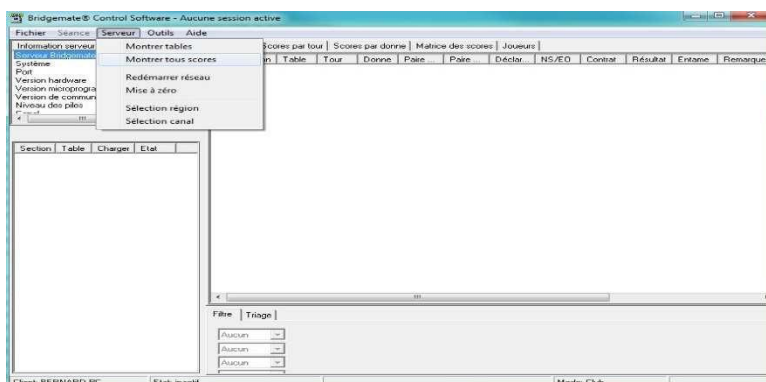
Dans le cas d'une perte des données dans votre logiciel de dépouillement, vérifiez si les résultats sont toujours stockés dans le fichier .bws (résultats). La meilleure méthode est de lancer Bridgemate Control à partir du menu démarrer de Windows / Tous les programmes /Bridgemate Control.

Dès que Bridgemate Control est lancé, allez dans le menu « **Fichier / Ouvrir** » puis sélectionnez le fichier .bws que vous avez utilisé pour la séance.

Si les résultats apparaissent à l'écran, c'est qu'ils ont bien été stockés dans ce fichier. Les scores peuvent être récupérés par Magic Contest : « **Menu de l'épreuve /Bridgemate /Importer les scores** » et choisir le fichier .bws de votre séance.

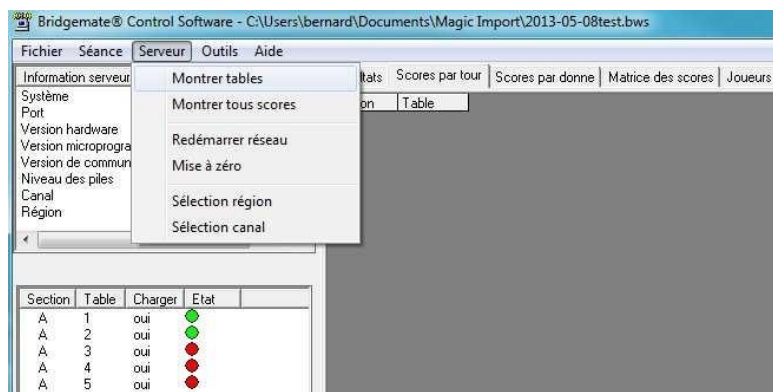
4.3 Perte des données dans le fichier .bws

Si le fichier de résultats bws ne contient aucun score (voir ci-dessus), il est possible de les récupérer à partir du serveur pour les retranscrire dans le fichier .bws. La première étape est de vérifier si les résultats sont toujours stockés dans le serveur. Dans Bridgemate Control cliquez sur le menu « **Serveur / Montrer tous les scores** ».

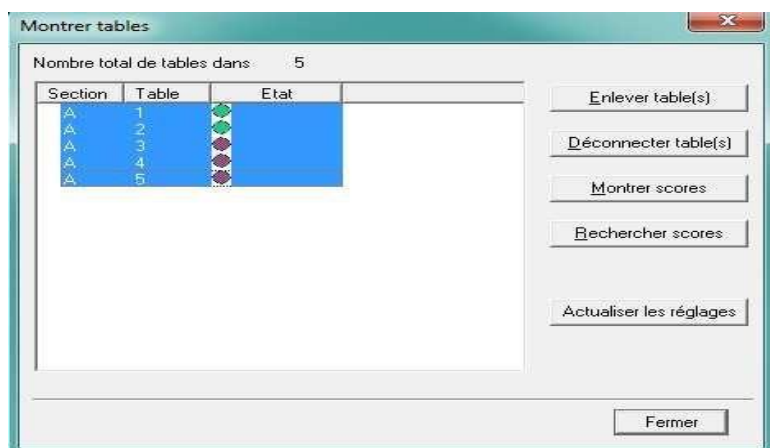


Tous les résultats contenus dans le serveur seront affichés. Si ce sont les bons résultats, il est possible de les transférer.

Cliquez sur le menu « **Serveur / Montrer tables** ».



Sélectionnez toutes les tables (restez appuyez sur le bouton gauche de la souris et sur la touche majuscule ou sélectionnez une table et tapez la combinaison des touches Control/A) et cliquez sur « **Rechercher scores** ».



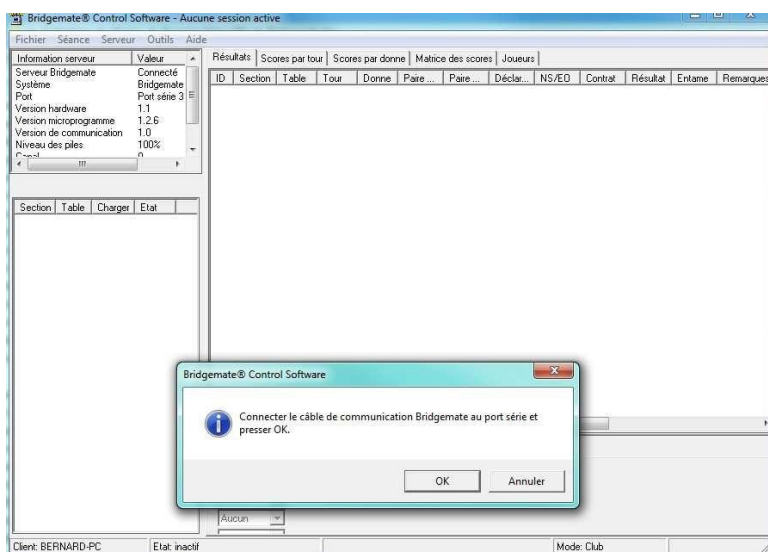
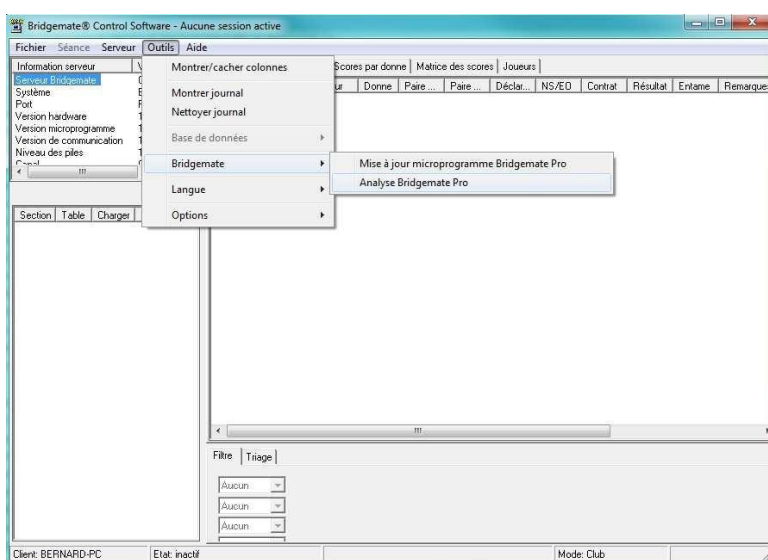
Les résultats des tables sélectionnées sont récupérés du serveur et retranscrits dans le fichier de résultats. Ils peuvent alors être lus par Magic Contest.

4.4 Perte des données du serveur

Si les données ne sont ni dans le serveur, ni dans le fichier .bws, ni dans Magic Contest, votre dernier recours est de récupérer les résultats à partir des Bridgemates™ **à la fin de la séance**. Tous les résultats entrés dans les Bridgemates™ sont stockés dans leur mémoire interne jusqu'à la saisie du premier score de la séance suivante. Ces scores peuvent être renvoyés dans le fichier bws.

Avec les Bridgemates™ II, il suffit d'utiliser la touche « Renvoi » (Set-up / Info / Renvoi). Au préalable, allez dans BCS, onglet « Résultats » ; dans le bas de la page sélectionnez l'onglet « **Sauvegarde des scores** » et cochez « **Accepter manuellement les sauvegardes renvoyées par Bridgemate** » et « **Restauration automatique des données sauvegardées dans le serveur** ».

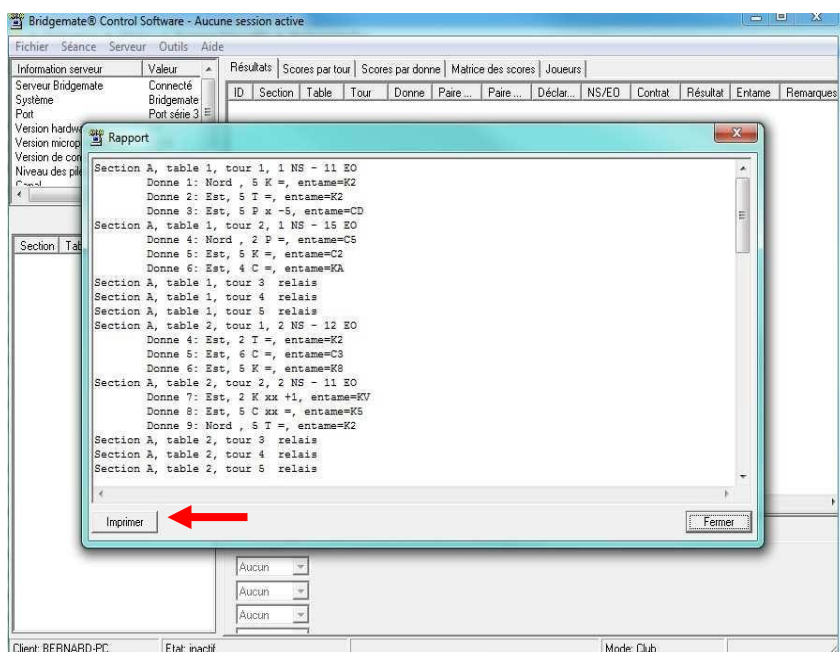
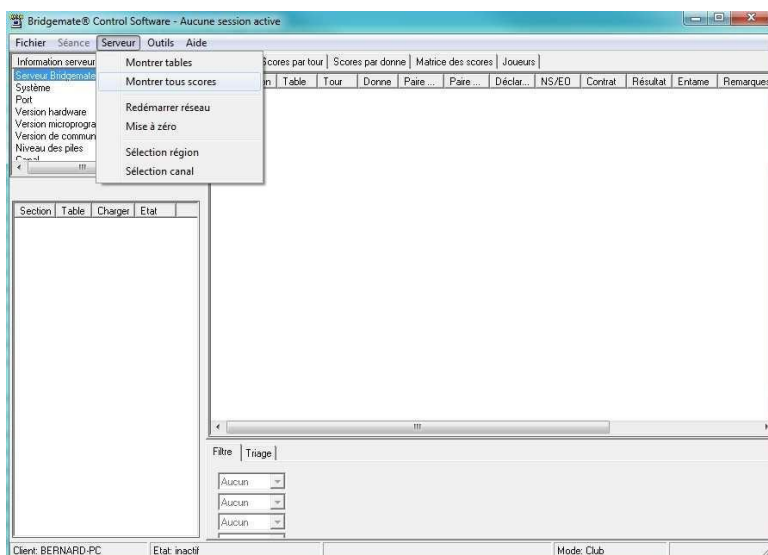
Pour utiliser cette fonction avec les Bridgemates™ Pro il est nécessaire de connecter la Bridgemate au port série de l'ordinateur à l'aide du câble de communication fourni avec le serveur pour les Bridgemates™ Pro



Attention : les résultats des donnes sont stockés dans la mémoire interne des Bridgemates. Dès que les Bridgemates™ ont été redémarrées pour une nouvelle séance, la mémoire est effacée et toutes les données supprimées.

4.5 Récupération des résultats à partir du fichier de connexion

Enfin les résultats peuvent également être récupérés à partir du fichier de connexion. Tous les résultats entrés dans Bridgemate Control sont stockés dans ce fichier. Pour voir ce fichier, allez dans le menu « **Serveur /Montrer tous scores** ».



Les lignes sélectionnées peuvent être copiées et imprimées. Un traitement automatique n'est pas possible, les résultats doivent être entrés manuellement dans Magic Contest. Ce traitement n'est possible qu'à la fin de la session à la condition que vous n'ayez pas créé une nouvelle base de données .bws.

5. PAS DE REPORT DES SCORES DE LA SÉANCE PRÉCÉDENTE

Allez dans la séance précédente. (Menu de l'épreuve – Multiséances – séance x)

Cliquez sur « **Menu de l'épreuve/Paramètres de la séance/Tous les paramètres** » et cliquez sur OK dans la fenêtre qui s'ouvre. Retournez dans la séance en cours.

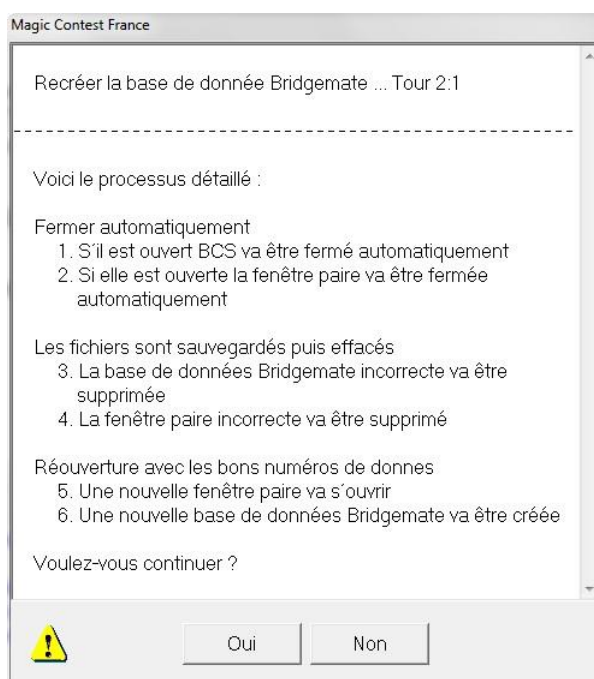
6. MATCH/4 AVEC DES SÉRIES D'ÉTUIS DIFFÉRENTES

Lors de la création de la base de données Bridgemates™ vous disposez de plusieurs syntaxes possibles :

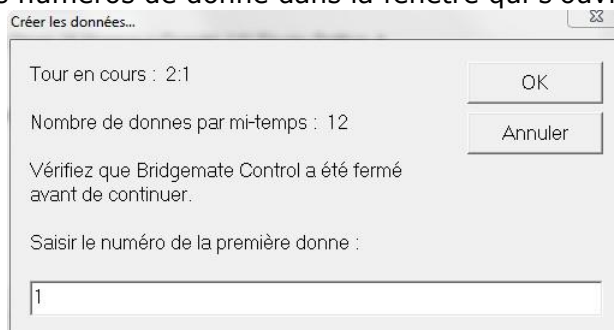
- 1- Toutes les tables ont les mêmes séries de données : vous saisissez le numéro de la première donnée.
- 2- Toutes les tables n'ont pas les mêmes numéros de données.
 - a. Les étuis sont en ordre croissant et se suivent (par exemple étuis 1 à 12 aux 4 premières tables, 13 à 24 aux 4 suivantes puis 25 à 36 aux 4 dernières). Vous saisissez le n° des tables où les étuis changent séparés par une virgule ; dans notre exemple **1,5,9**.
 - b. Les séries ne sont pas dans l'ordre ou les n° des étuis ne se suivent pas. Vous devez alors indiquer le n° de table et du premier étui séparés par : puis une virgule séparera les tables. Exemple : série 17 à 28 aux 4 premières tables et 33 à 44 aux suivantes la saisie doit être **1:17, 5:33**.

7. VOUS AVEZ LANCE LES BRIDGEMATES AVEC DES MAUVAIS NUMEROS DE DONNE (MATCH/4)

- 1- Vérifiez que vous êtes bien dans la fenêtre « équipes » et pas dans une fen[^]tre « Paire ».
- 2- Demandez aux joueurs de cesser momentanément d'utiliser les Bridgemates.
- 3- Fermez Bridgemate Control.
- 4- Si les joueurs les ont déjà saisis, importez les noms dans Magic Contest.
- 5- Allez dans « Saisir les scores » et vérifiez que le tour et la mi-temps sélectionnés sont bien les bons puis cliquez sur « **Menu de l'épreuve / Bridgemate / Recréer la base de données Bridgemate (en cas de saisie de mauvais numéros de donnees)** » Une fenêtre s'ouvre et détaille la procédure qui va s'exécuter :



- 6- Saisissez les bons numéros de donne dans la fenêtre qui s'ouvre et validez par OK.



- 7- Magic Contest va alors automatiquement supprimer et recréer la base de données bws avec les noms déjà saisis dans le line-up.

8. CORRESPONDANCE PRIX CATEGORIELS MAGIC CONTEST – IC

Catégorie IC			
N	100		
E+	95	89	83
E	77	71	65
P+	59	53	
P	49	45	
C+	41	37	33
C	29	25	

9. POUR JOINDRE L'ASSISTANCE FFB

En semaine :

- aux heures de bureau : appeler la FFB 01.55.57.38.00
- le soir de 18h00 à minuit : Xavier SCHURER 06.80.42.79.13

Le week-end :

- le samedi de 12h00 à minuit et le dimanche de 11h00 à 18h00 : Xavier SCHURER 06.80.42.79.13